

**PENERAPAN MEDIA POSTER DAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATERI PASSING BAWAH BOLAVOLI
(Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mojokerto)**

Risa Moninda Irfiandita

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, risamoninda@rocketmail.com

Taufiq Hidayat

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media adalah suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar baik cetak (gambar, poster) maupun *audiovisual* untuk merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam menerima informasi dengan baik. Dengan diterapkannya media siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dan seberapa besar pengaruh media poster dan media *audiovisual* terhadap hasil belajar keterampilan siswa pada materi *passing* bawah bolavoli. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, desain penelitian menggunakan *randomized control group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mojokerto yang berjumlah 256 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan *cluster random sampling* yaitu pengamilan sampel secara acak dengan cara megundi masing-masing kelas pada kelompok populasi. Penelitian ini menggunakan rubrik penilaian yang terdapat dalam RPP yaitu keterampilan (psikomotor). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Ada pengaruh penerapan media poster dan media *audiovisual* terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli dibuktikan dari $t_{hitung} 7,05 > t_{tabel} 2,042$. 2) Besarnya pengaruh hasil belajar domain keterampilan terhadap materi *passing* bawah bolavoli dengan penerapan media poster dan media *audiovisual* berdasarkan analisis rata-rata adalah sebesar 30,80%.

Kata Kunci: Media Poster, Media *Audiovisual*, Hasil Belajar, dan *Passing* Bawah Bolavoli.

Abstract

Learning media is an important component in teaching learning process. Media is an instrument that is used in teaching learning process not only printing (picture or poster) but also *audiovisual* to stimulate mind, attention and interest of students in receiving and delivering information well. By applying media, students become enthusiastic in following teaching learning process, so the study result can increase. This study was aimed to investigate the influence students and how much poster and *audiovisual* media influence students study result skill in under passing volleyball material. This study used experimental the research design was randomized control group pretest-posttest design and quantitative approach. The population was all of eight graders in SMPN 1 Mojokerto which the total there were 256 students. The sample was taken by using cluster random sampling. It was taken randomly by drawing each class in population group. This study used assessment column which in lesson plan, it is skill (psikomotor). The result of this study were: 1) There was effect in applying poster and *audiovisual* toward study result in under passing of volleyball which was proven from the value $t_{count} 7,05 > t_{table} 2,042$. 2) The effect of study result skill domain toward under passing of volleyball by applying poster an *audiovisual* media based on analysis is 30,80%.

Keywords: Poster Media, *Audiovisual* Media, Study Result, and Under Passing Volleyball.

PENDAHULUAN

Menurut Mudyaharjo (2012: 11) pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh peserta didik dalam mempersiapkan peranannya di masa yang akan datang melalui keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam suatu kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah. Pendidikan itu sendiri terdiri dari bermacam-

macam ranah tujuan, salah satunya yaitu untuk mengembangkan potensi diri dalam kekuatan spiritual, keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Dari ranah tujuan tersebut, dapat diperoleh dari beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang biasa disebut dengan Penjasorkes.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan suatu media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. "Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 yang berisi tentang tiga tujuan penjas di Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu antara lain: 1. meningkatkan potensi fisik, 2. membudayakan sportivitas, dan 3. kesadaran hidup sehat". Dari tiga tujuan tersebut, guru merupakan faktor yang paling penting dalam penyampaian materi secara langsung pada siswa. Guru yang berperan sebagai motivator dan fasilitator berupaya dalam membangkitkan antusiasme siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk memberikan materi ajar dengan menggunakan model pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media.

Observasi yang dilakukan penulis ketika ingin mengetahui hasil belajar *passing* bawah bolavoli menunjukkan bahwa pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Mojosari kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Untuk itu penulis berinisiatif menerapkan media poster dan media *audiovisual* pada siswa kelas VIII tersebut. Karena Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 yang berisi tentang kurikulum kelas VIII mengenai SK-KD (Standar Kompetensi- Kompetensi Dasar) menjelaskan bahwa SK (Standar Kompetensi) 7 yang berbunyi mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sedangkan KD 7. 1 berbunyi mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan bola besar (bolavoli) lanjutan dengan koordinasi, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, dalam pembelajaran penjasorkes pada materi *passing* bawah bolavoli belum pernah diajarkan dengan menggunakan media.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 2) penggunaan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa, dan materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa, serta siswa tidak cepat bosan.

Passing bawah merupakan salah satu keterampilan dalam olahraga bolavoli yang harus dimiliki oleh siswa karena dengan melakukan *passing* bawah dengan baik dapat memperoleh poin dengan mudah. Selain itu, *passing* bawah merupakan jenis *passing* paling umum yang digunakan dalam bolavoli dan merupakan modal utama bagi siswa untuk dapat melakukan teknik dasar lainnya dalam bolavoli.

Pada saat pembelajaran pendidikan jasmani, seringkali penguasaan materi hanya didominasi oleh beberapa siswa yang mampu dan minat saja dalam olahraga bolavoli, sehingga tidak semua siswa dapat melakukan *passing* bawah dengan baik. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang masih

monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan tidak menyeluruh.

Media poster adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual untuk mempengaruhi dan memotivasi siswa yang melihatnya. Media poster yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar tentang pembelajaran *passing* bawah. Media *audiovisual* merupakan media yang menggabungkan antara media audio atau suara dan media visual. Unsur audio yang ditampilkan berupa narasi, *sound effect*, dan musik. Sedangkan unsur visual berupa gambar atau foto, gambar bergerak, animasi, dan teks.

Dari uraian di atas penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Poster dan Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi *Passing* Bawah Bolavoli Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mojosari Kabupaten Mojokerto.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. "Menurut Maksom (2012: 96) dalam desain eksperimen ada empat prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) penempatan subyek secara acak, (2) adanya perlakuan, (3) adanya mekanisme kontrol, dan (4) adanya ukuran keberhasilan".

Penelitian ini menggunakan tiga rubrik penilaian yang terdapat dalam RPP antara lain rubrik penilaian pengetahuan permainan bolavoli (kognitif), rubrik penilaian keterampilan teknik dasar *passing* bawah bolavoli (psikomotor), rubrik penilaian sikap dalam permainan bolavoli (afektif). Tetapi penulis hanya menilai hasil belajar psikomotor saja.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojosari Kabupaten Mojokerto yang berlokasi di Jln. Pemuda No. 56 Mojosari-Mojokerto. Peneliti menggunakan kelas VIII-D dan VIII-E yang seluruh siswanya berjumlah 64 orang dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa.

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai guru. Data dikumpulkan melalui lembar penilaian ranah keterampilan. Peneliti melakukan Perhitungan data dengan dua cara yaitu penghitungan statistik manual dan perhitungan menggunakan program komputer *Statistical package for the social science* (SPSS) *Statistics* versi 20 yang dilakukan untuk pengecekan kembali terhadap hasil dan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah diperoleh akan dideskripsikan pada bab ini yang membahas tentang rata-rata, simpangan

baku, *variant*, rentang nilai tertinggi dan terendah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar domain keterampilan terhadap materi *passing* bawah bolavoli dengan menerapkan media poster dan media *audiovisual*.

Tabel 1. Hasil Kelompok Eksperimen

Deskripsi		Pre test	Post test	Nilai Beda
Rerata	Keterampilan	6,42	8,40	1,97
	Hasil Pantulan	5,62	7,81	2,19
SD	Keterampilan	0,85	0,86	0,95
	Hasil Pantulan	0,70	1,06	0,36
S ²	Keterampilan	0,73	0,74	0,91
	Hasil Pantulan	0,50	1,12	0,62
Max	Keterampilan	8,00	10,00	3,67
	Hasil Pantulan	7,00	10,00	3,00
Min	Keterampilan	5,00	6,00	1,00
	Hasil Pantulan	5,00	6,00	1,00
%	Keterampilan	30,80%		
	Hasil Pantulan	38,96%		

Skor perubahan *pretest* dan *posttest* sebesar 1,97; *standart deviation* sebesar 0,95; *variant* sebesar 7,06; nilai kemampuan maksimal sebesar 3,67; dan nilai kemampuan minimal sebesar 0,00; serta persentase peningkatan rata-rata sebesar 30,80%. Skor perubahan *pretest* dan *posttest* hasil pantulan adalah sebesar 2,19; *standart deviation* sebesar 0,36; *variant* sebesar 0,62; nilai kemampuan maksimal sebesar 3,00; dan nilai kemampuan minimal sebesar 1,00; serta persentase peningkatan rata-rata sebesar 38,96%.

Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media poster dan media *audiovisual* dapat mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah bolavoli dengan peningkatan sebesar 30,80%.

Tabel 2. Hasil Kelompok Kontrol

Deskripsi		Pre test	Post test	Nilai Beda
Rerata	Keterampilan	6,41	7,18	0,77
	Hasil Pantulan	5,68	6,25	0,57
SD	Keterampilan	0,76	0,79	0,72
	Hasil Pantulan	0,78	0,87	0,09
S ²	Keterampilan	0,58	0,63	0,52
	Hasil Pantulan	0,60	0,77	0,17
Max	Keterampilan	7,67	9,00	2,67
	Hasil Pantulan	7,00	8,00	1,00
Min	Keterampilan	4,33	4,00	-1,00
	Hasil Pantulan	4,00	5,00	1,00
%	Keterampilan	12,00%		
	Hasil Pantulan	10,03%		

Skor perubahan *pretest* dan *posttest* sebesar 0,77; *standart deviation* sebesar 0,72; *variant* sebesar 0,52; nilai kemampuan maksimal sebesar 2,67; dan nilai kemampuan minimal sebesar -1,00; serta persentase peningkatan rata-rata sebesar 12,00%. Skor perubahan *pretest* dan *posttest* hasil pantulan adalah sebesar 0,57; *standart deviation* sebesar 0,09; *variant* sebesar 0,17; nilai kemampuan maksimal sebesar 1,00; dan nilai kemampuan minimal sebesar 1,00; serta persentase peningkatan rata-rata sebesar 10,03%.

Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perlakuan metode pembelajaran kelompok kontrol dapat mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah bolavoli dengan peningkatan sebesar 12,00%.

Hasil uji normalitas ini menggunakan program komputer *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 20.0 dengan perolehan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	Eksperimen		Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
N	32	32	32	32
Kolmogorov-Smirnov Z	1,05	0,85	1,04	0,88
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,21	0,45	0,22	0,41

Berdasarkan pada tabel menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 5% (0,05). Hal tersebut dapat dikatakan bahwa data hasil belajar *passing* bawah bolavoli dengan menerapkan media poster dan media *audiovisual* (kelompok eksperimen) dan kelompok kontrol baik *pretest* maupun *posttest* merupakan dua data yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Perhitungan homogenitas (kesamaan *variant*) dari data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Variabel	N	F hitung	F tabel	Keterangan
<i>Pretest</i> Kontrol - Eksperimen	64	0,963	3,96	Homogen
<i>Posttest</i> Kontrol - Eksperimen	64	0,520	3,96	Homogen

Berdasarkan perhitungan di atas dalam kriteria pengujian H_0 , dapat diketahui bahwa nilai $F_{hitung} pretest <$

F_{tabel} ($0,963 < 3,96$) dan untuk $F_{hitung\ posttest} < F_{tabel}$ ($0,520 < 3,96$). Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data kelompok tersebut diterima dan mempunyai varian yang homogen.

Berdasarkan dari pengolahan data dari hasil kedua kelompok tersebut kedua pembelajaran yang berbeda antara diterapkannya media dengan menggunakan pembelajaran, keduanya memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mojosari. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan tes domain keterampilan dengan memvoli ke tembok.

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran lebih baik dari hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta hasil yang diperoleh dari penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan media poster dan media *audiovisual* terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli domain keterampilan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mojosari. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai t_{hitung} $7,05 > t_{tabel}$ $2,042$ dengan taraf signifikansi $0,05$ (5%).
2. Besarnya pengaruh hasil belajar domain keterampilan terhadap materi *passing* bawah bolavoli dengan penerapan media poster dan media *audiovisual* siswa kelas VIII SMPN Negeri 1 Mojosari berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 30,80%.

Saran

Saran yang dapat diberikan kepada semua pihak, khususnya guru penjasorkes adalah sebagai berikut:

1. Sesuai hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka sebaiknya sebagai guru penjasorkes yang inovatif dan kreatif perlu menerapkan media poster dan media *audiovisual* sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi *passing* bawah bolavoli di sekolah.
2. Agar pembelajaran berjalan dengan efektif, perlu menerapkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, serta sarana prasarana yang ada apabila kurang

memadai. Sehingga siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mudyahardjo, Redja. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, diunduh 22 Juli 2014
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCgQGfjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.aimsindonesia.or.id%2Fupload%2F20130729141205.Permendiknas_No_22_Th_2006.pdf%ei=TayQUouUDiYxrgfDAYH4Bw%usg=AFQjCNHa0vjNXh5vm5SGFA19Jac7igmJlA&bv=m=bv.56988011.d.bmk